

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring bertambahnya zaman, teknologi dan informasi akan terus berkembang. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan harus bisa terus menyiapkan para generasi penerus bangsa yang semakin maju di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan aspek penting untuk menjalankan keberlangsungan hidup, melalui pendidikan pula negara bisa terus berjalan dan berkembang mencapai tujuannya.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan juga senantiasa menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Saat ini, semua kegiatan pembelajaran sudah terbiasa dilakukan secara daring (*online*) dengan memanfaatkan teknologi dan informasi di era digital 4.0 ini. Berkenaan dengan teknologi dan informasi yang semakin berkembang, tentunya ada aspek yang berpengaruh pada pembelajaran di sekolah. Salah satunya dalam menyiapkan komponen-komponen pembelajaran yang termasuk di dalamnya terdapat bahan ajar. Saat ini bahan ajar dibuat dengan mengadaptasi perkembangan teknologi agar siswa lebih tertarik dan mudah untuk mempelajari materi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka untuk mencapai tujuan tersebut, bahan ajar yang didesain tentunya harus bisa mengubah siswa ke arah yang lebih baik. Ditambah lagi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dipusatkan kepada siswa (*student center learning*) sehingga siswa dituntut untuk cenderung lebih aktif dan mandiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurikulum yang diacu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini adalah kurikulum 2013, yang terbagi menjadi C1, C2, dan C3. C1 meliputi dasar bidang kejuruan, C2 meliputi dasar kompetensi kejuruan, serta C3 meliputi kompetensi kejuruan (Laili & Marniati, 2017).

Struktur kurikulum yang berlaku di kelas XII kejuruan Tata Busana di SMK Negeri 2 Kota Depok adalah kurikulum 2013, dimana salah satu kompetensi kejuruan (C3) yang harus dikuasai siswa yaitu Pembuatan Busana Industri.

Mata pelajaran Pembuatan Busana Industri merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian tata busana (C3), yang terdiri atas kompetensi dasar pengetahuan dan kompetensi dasar keterampilan. Materi yang diberikan meliputi celana santai, tunik, gamis, celana panjang dan evaluasi hasil pembuatan busana industri. Mata pelajaran ini bersifat wajib untuk ditempuh oleh siswa tata busana.

Mata pelajaran pembuatan busana industri berisi bahasan mengenai pembuatan pola celana, pola ini tergolong pola yang penting untuk dipelajari dan dikuasai. Selain membuat pola celana secara konstruksi, pembuatan pola celana menggunakan sistem grading juga dipelajari dalam mata pelajaran ini. Dicantumkan pada rancangan pembelajaran bahwa siswa mampu membuat pola celana panjang secara manual dan digital dengan sistem grading. Grading pola celana tergolong materi praktik yang diajarkan kepada siswa dalam mata pelajaran pembuatan busana industri. Siswa kejuruan tata busana sebaiknya mampu menguasai pembuatan pola celana sistem grading, karena tidak hanya untuk individu saja tetapi grading pola ini sangat dibutuhkan di dunia industri *fashion*. Khususnya dunia industri pembuatan pola celana sistem grading juga sangat dibutuhkan untuk mengefektifkan waktu. Oleh karena itu, sebenarnya pola grading celana merupakan ilmu yang dibutuhkan bagi orang-orang yang bergerak di bidang busana.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran pembuatan busana industri dan beberapa siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 2 Depok didapatkan bahwa mereka belum pernah belajar tentang materi grading pola saat di kelas XI, dimana seharusnya materi tersebut dipelajari pada saat itu. Dikarenakan merebaknya pandemi Covid-19, kondisi pembelajaran masih dilaksanakan secara daring (*online*) sehingga kecil kemungkinan untuk mengajarkan grading pola kepada siswa. Belum tersedia bahan ajar dalam bentuk e-modul di sekolah itu yang membahas lebih detail mengenai materi grading pola celana. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat kurang tertarik dengan materi dan sebagian besar siswa tidak menyimak materi grading pola celana yang diajarkan.

Keefektifan waktu yang dimiliki untuk mengajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Pada pokok bahasan pembuatan celana terdapat urutan jarak pada setiap materinya, dari membuat pola celana, grading pola celana sampai menjahit celana. Karena durasi yang dibutuhkan oleh siswa dalam praktik membuat celana memakan waktu yang lebih lama, maka guru harus mengajarkan materi grading pola celana dengan cepat untuk mengejar capaian pembelajaran siswa yang masih belum tercapai. Dengan durasi waktu pembelajaran yang begitu cepat, kemungkinan besar siswa belum dapat memahami materi grading pola celana yang sudah diajarkan. Dengan begitu, sebaiknya diadakan bahan ajar yang menarik, efektif dan mudah dipahami seperti e-modul agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

E-modul berupa bahan ajar berbasis elektronik yang dirasa tepat untuk diterapkan pada proses pembelajaran *student center learning* mata pelajaran Pembuatan Busana Industri. Menurut (Pujiati & Rahmawati, 2019) *E-module* atau biasa disebut dengan e-module merupakan bentuk inovasi dari modul cetak dimana e-modul memanfaatkan teknologi komputer yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri, interaktif dan inovatif. Jadi para siswa bisa menggunakan bahan ajar tersebut kapanpun mereka membutuhkannya. Siswa akan lebih cenderung untuk aktif dan mandiri dalam melakukan proses pembelajaran grading pola celana.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran belum bisa dilakukan secara menyeluruh dan sempurna karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi, keefektifan waktu dan belum tersedianya bahan ajar berupa e-modul. Hal ini juga yang menjadi faktor pendukung penggunaan e-modul. Begitu pula dengan e-modul pada mata pelajaran Pembuatan Busana Industri diharapkan akan menambahkan keefektifan dalam proses pembelajaran materi grading pola celana. Menurut (Erdi & Padwa, 2022) pembelajaran dengan menggunakan e-modul ternyata bahkan lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, e-modul menjadi bahan ajar yang efektif dan mudah dipahami sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa bisa belajar kapan pun, dimana pun dan memahami pelajaran dengan mudah.

Penggunaan e-modul berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dan memperoleh respon siswa yang tinggi (Rahmadhani dkk., 2021). Dengan bahan ajar yang menarik dan mudah untuk dimengerti, siswa akan termotivasi untuk lebih giat dalam mempelajari materi grading pola celana yang diajarkan. Oleh karenanya, kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa bisa meningkat sehingga tujuan pembelajaran Pembuatan Busana Industri dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar berupa e-modul grading pola celana. Tentunya dengan penyusunan e-modul yang baik, menarik dan sesuai dengan aturan yang berlaku. E-modul ini juga akan dinilai kelayakannya berdasarkan aspek karakteristik dan elemen mutu modul. Selain banyaknya manfaat yang bisa diambil dari penggunaan e-modul itu sendiri, peneliti juga melihat bahwa siswa lebih cenderung nyaman menggunakan fasilitas digital seperti *smartphone*. Hal ini kemungkinan terjadi karena sebelumnya para siswa melaksanakan kegiatan sekolah secara daring (*online*), sehingga materi pelajaran terbiasa diakses secara *online*. Dengan demikian, diharapkan e-modul ini bisa menjadi solusi dan pegangan dalam mempelajari materi grading pola celana pada mata pelajaran pembuatan busana industri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Penilaian E-modul Grading Pola Celana”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Bagaimanakah perkembangan teknologi terhadap proses pembelajaran di dunia pendidikan?
2. Mengapa siswa cenderung kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan?
3. Mengapa siswa pasif selama proses pembelajaran berlangsung?
4. Sumber belajar yang belum memadai.
5. Kurangnya waktu yang dimiliki pada saat pembelajaran materi grading pola celana.
6. Apakah siswa dapat memahami materi grading pola celana?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, cakupan permasalahan yang ditimbulkan sangat luas. Oleh karena itu, perlu adanya batasan masalah agar penelitian yang dilakukan bisa terfokus, jelas dan mudah dipahami guna menghindari terjadinya kesalahpahaman. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai penilaian e-modul Grading Pola Celana sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Pembuatan Busana Industri di SMK. Maka batasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bahan ajar yang dibuat berbentuk e-modul (*Electronic Module*).
2. Materi dalam e-modul dibatasi hanya pada pokok bahasan grading pola celana *slack*.
3. Penilaian e-modul berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik yang terdiri dari *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, adaptif dan *user friendly* dan aspek elemen mutu modul yang terdiri dari format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang serta konsistensi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah penilaian e-modul grading pola celana?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penilaian para ahli mengenai bahan ajar berupa e-modul Grading Pola Celana.
2. Menghasilkan e-modul pembelajaran yang baik pada materi Grading Pola Celana.

1.6 Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan busana.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa untuk mengetahui dan memahami cara membuat grading pola celana.
 - 2) Membantu siswa untuk belajar mandiri.
 - b. Bagi guru
 - 1) Menjadi tambahan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi grading pola celana pada kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) E-modul ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang bisa digunakan kapanpun untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran secara individu.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung mengenai penggunaan e-modul sebagai bahan ajar.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mengenai cara pembuatan e-modul pembelajaran yang baik.

